

**G16组号：G16**

**测 试 用 例**



课 程 名 称 软件工程基础

项 目 名 称 模拟三国

小 组 名 称 明德1-518

指 导 老 师 杨枨



|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 代码版本号 | 更新内容 | 更新日期 |
| 1 | V0.0.1 | 最初的测试框架 | 2019.5.24 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

注：红色标注为当前文档版本。

# 引言

## 编写目的

1. 测试时，帮助测试人员进行测试。
2. 评审时，为评审人员提供评审对象。

## 阅读对象

设计人员，测试人员和评审人员。

## 注意事项

测试需要按照测试用例和相关方法范例，不可以盲目测试。

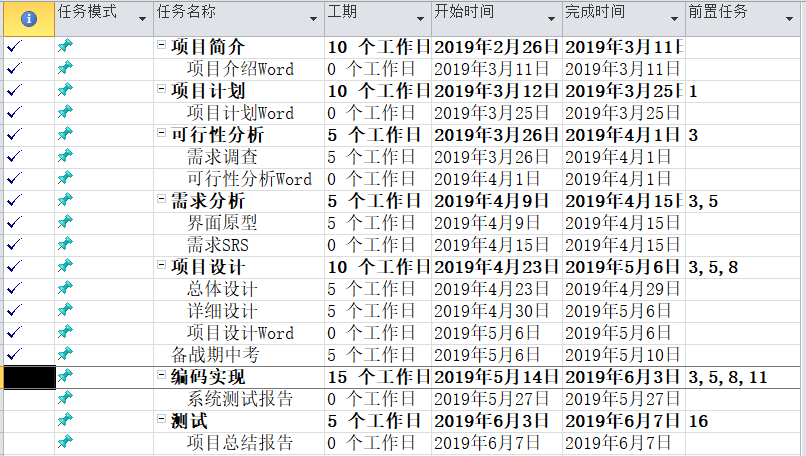
## 参考模板

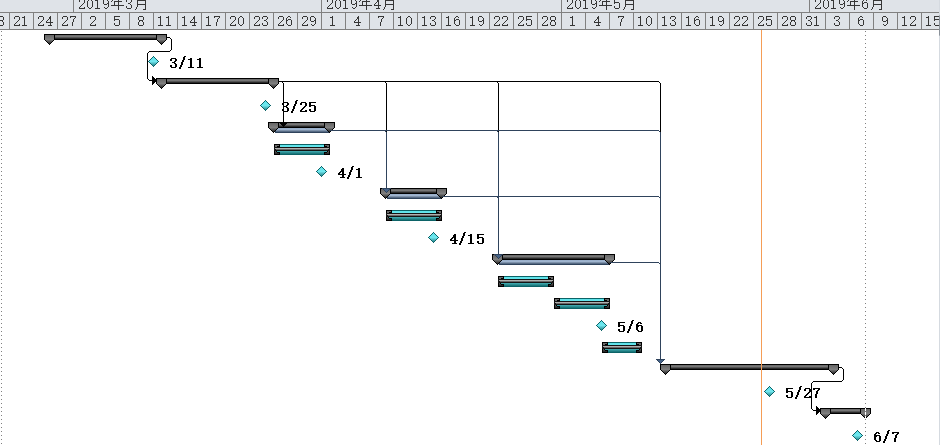
[1]GB/T 9386-2008.计算机软件测试文档编制规范.

[2]GB/T 15532-2008.计算机软件测试规范.

# 测试计划

## 进度安排





起始时间：6月3日。

结束时间：6月7日。

实际时长：7天。

是否可以机动延长：可以延长7天。

## 相关人员

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 一级分类 | 二级分类 | 三级分类 | 设计 | 实现 | 测试 |
| 前端 | UI用户界面设计 | 界面 | 王华怿 | 王仕杰 | 吴帅毅 |
| 王仕杰 |
| 逻辑 | 王华怿 |
| 王仕杰 |
| 美工 | 王华怿 |
| 王仕杰 |
| 美工素材 | 可自制素材 | 王仕杰 |
| 不可自制素材 | 王华怿 |
| 王仕杰 |
| 后端 | 数据库交互 | 本地数据库 | 王华怿 | 吴帅毅 | 王仕杰 |
| 吴帅毅 |
| 云服务器数据库 | 王华怿 |
|
| 王华怿 |
| 游戏运行逻辑 | 前后端对接 | 王仕杰 | 王仕杰 | 王华怿 |
| 吴帅毅 | 王仕杰 |
| 核心运行 | 王华怿 |
|
| 类设计及实现 | 常量 |
|
| 函数 |
|

## 测试范围

由于本软件规模较小，因此所有UI界面和游戏数据都需要进行测试。

## 测试方法

静态测试方法：代码审查，代码走查和静态分析。在下面第4大章会报告静态测试的结果。

动态测试方法：采用白盒测试和黑盒测试。在下面的第3大章会使用以下方法列出测试用例，并且同样在第4大章进行测试结果报告。

# 测试设计

# 测试结果

暂无，等待测试实施。

# 测试报告

暂无，等待测试实施。

# 附录

暂无，等待测试实施。